

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 31 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan *posttest* nilai rata-rata adalah 55. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* yang didapat adalah 35, kemudian setelah diberikan perlakuan dan diberikan *posttest* nilai rata-rata siswa yang didapat adalah 81.

Selanjutnya uji normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menggunakan *Shapiro Wilk* pada program *SPSS 25*, nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu  $0,089 > 0,05$  dan nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu  $0,155 > 0,05$ . Sedangkan nilai signifikansi yang didapat dari nilai *pretest* kelas kontrol yaitu  $0,261 > 0,05$  dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu  $0,086 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian baik dari kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Adapun uji normalitas data yang sudah dilakukan pada data *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas. Hasilnya, nilai *Sig Based on Mean* yang didapat adalah  $0,439 > 0,05$  sehingga varians data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *paired sample test* pada program *SPSS 25*, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai *sig*  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media

pembelajaran kartu Gaple Orpedama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Kersagalih Kecamatan Jatiwaras.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, diantaranya:

### **1. Bagi Guru**

Dalam kegiatan pembelajaran, guru yang baik dan profesional harus mampu menguasai materi yang akan disampaikan, maka penggunaan media pembelajaran dalam interaksi belajar dengan siswa atau peserta didik sangatlah penting. Karena dengan berbantuan media pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran tersebut akan sangat disukai siswa.

### **2. Bagi Siswa**

Saat pembelajaran dilaksanakan, siswa diharapkan mampu mengikuti pembelajaran secara kondusif agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Siswa juga harus aktif bertanya jika ada materi yang kurang dipahami. Jika siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar tentu kita dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **3. Bagi Peneliti**

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media pembelajaran ini. Media pembelajaran berbasis permainan ini sangat interaktif dan mampu meningkatkan minat belajar sambil bermain, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.